**Викторина**

**«Ты, я и информатика»**

**9-11 классы**

**Цель нашей викторины:** систематизировать знания и умения, полученные в течение обучения информатике и применить их в новых условиях, а также у каждого из вас есть возможность определить пробелы в знаниях. Для сегодняшнего конкурса вам понадобиться и смекалка, и эрудиция, и быстрота реакции и умение анализировать.

***Оборудование и наглядный материал:***

***Музыкальное оформление;***

***Плакат «Викторина» «Я и информатика»***

***Магниты***

***Бумага и карандаши для участников и жюри.***

***Карточки с вопросами для конкурса капитанов***

***Карточки с вопросами для конкурса «дешифратор»***

***Карточки с ребусами***

***Организационная часть***

***Приветствие***

***Представление жюри***

***Сегодняшнюю викторину судит очень компетентное жюри в составе:***

***Председатель: человек, который не имеет никакого отношения к информатике, а потому будет очень объективен к участникам, и к тому же обладает самым громким голосом среди учителей, очень тонким юмором и большой популярностью у учащихся: зам.дир.по ВР – Джамиева Н.Ф.***

***Члены жюри: крупный авторитеты в сфере воспитания молодого поколения; человек, имеющие косвенное отношение к информатике, но прямое к участникам викторины: родитель-мама ученика 8 класса Юсуфова С.А.***

**Представление команд и капитанов.**

**Конкурс «Визитная карточка»**

Капитаны представляют свою команду: ее название, эмблему.

Основная часть

**2. Конкурс «Эрудит»**

Отвечают по 1 человеку по очереди представители каждой команды. На ответ - 1 секунда. За верный ответ - 1 балл. Если команда дает неверный ответ, то возможность ответа предоставляется другой команде.

*Действие производимое с клавишей (нажатие)*

*Неправильная запись в программе (ошибка)*

*Переведите на английский язык слово «вычислять» (компьютер)*

*Ноль или единица в информатике (бит)*

*Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)*

*Адресуемый элемент памяти (ячейка)*

*Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)*

*Указание исполнителю (команда)*

*Проблема, которую надо решить (задача)*

*Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)*

*Символ - разделитель (пробел)*

*Простейший прибор для вычислений (счеты)*

*Гибкий магнитный диск (дискета)*

*Так называют специалистов в своей области (ас)*

*«Мозг» компьютера (процессор)*

*Взломщик компьютерных программ (хакер)*

*Валюта, в которой получает программист зарплату в Индии (рупия)*

*Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)*

*Печатающее устройство (принтер)*

*Указатель местоположения на экране (курсор)*

*Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)*

*Место хранения информации (память)*

*Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений (синтаксис)*

*Начинающий пользователь (чайник)*

*Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)*

*Всемирная глобальная сеть (Интернет)*

*Карманное вычислительное устройство (калькулятор)*

*Знак, используемый для отделения целой части от дробной в информатике (Точка)*

*Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)*

*Числовое представление мнения преподавателя о работе ученика (оценка)*

**Предварительный подсчет баллов.**

**Одновременно проводятся два конкурса - конкурс «Капитанов» и конкурс для всей команды - конкурс «Дешифратор»**

**Конкурс капитанов**

***Предлагаются 4 карточки с вопросами. Капитаны выбирают по 1 вопросу. Думают над вопросами 2 минуты. Верный ответ - 1 балл. За досрочный ответ - 1 балл.***

Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30х30 и одним из элементов компьютера? (все они связаны словом «Винчестер»)

Когда появился манипулятор типа «мышь», то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа. (Колобок)

Почему на компьютерном жаргоне процессор называется камнем? (основой микросхемы процессора является кремниевый кристалл высокой чистоты)

Первый ПК «APPLE», согласно легенде, появился на свет в гараже Силиконовой долины (США) в 1977 году. Однако в 1981 году одна фирма выпустила более удачную модель ПК, которая на ближайшее время стала эталоном и завоевала рынки на всех континентах. Назовите ее марку (IBM)

**Конкурс «Дешифратор»**

Команде выдаются карточки с пословицами, которые перефразированы на компьютерный лад. Задача ребят перевести их в общепринятую форму. За верный ответ - 1 балл.

***Лучше Корвет на столе, чем Pentium во сне.***

***Каждая новая программа - это хорошо забытая старая.***

***По компьютерам встречают, по программам провожают.***

***Алгоритмам учиться - всегда пригодится.***

***Не дорога программа, дорог алгоритм.***

**Предварительный подсчет баллов.**

**Конкурс плакатов**

**Командам необходимо приготовить плакаты с агитационной направленностью.**

**5 баллов за плакат.**

**Конкурс «Инфоребусы»**

Командам дается по 5 ребусов на компьютерную тематику, необходимо разгадать их течение 5 минут.

**Конкурс «Лингвист»**

Дается слово «ИНФОРМАТИКА». Необходимо составить из него существительные, нарицательные в ед. числе за 1 минуту. За 1 слово - 1 балл.

Подсчет баллов, определение победителей.

**“Поле Чудес”**

**5-6 класс**

Для проведения этой игры используется стандартная схема: 3 тура по 3 участника, барабан с делениями, листки с буквами (для участников). Отсутствует сектор «Приз».

Помощница – ученица 11 класса Гаджиханова М.М.

**1 тур. Термин, часто используемый в программировании, также часто используемый в медицине.**

**процедура**

**2 тур. Периферийное устройство ПК.**

**сканер**

**3 тур. Структурированное представление данных.**

**таблица**

**Финал. Алгоритм, регулирующий и контролирующий работу других алгоритмов.**

*директор*

**Суперигра. Участок дорожки магнитного носителя (и часть круга).**

*сектор*

**Игра со зрителями.**

1) Повторяющийся блок действий (ЦИКЛ 4 буквы)

2) Бывает военная, торговая и компьютерная (БАЗА 4 буквы)

3) На основе этого прибора компьютер придумывает числа (ЧАСЫ 4 буквы)

4) Автор языка программирования “Паскаль” (ВИРТ 4 буквы)

5) Элементарная единица программы (ОПЕРАТОР 8 букв)

**Суперигра стоит 100 баллов**

Результаты игры:

10 баллов – экскурсия по школьному компьютерному классу

50 баллов – + 1 бал по информатике

100 баллов – 1 час занятий в компьютерном классе

150 баллов – разрешение на посещение урока информатики в 11 классе

200 баллов – свободное посещение компьютерного класса в течение недели

**Внеклассное мероприятие**

**Игра «Информационный калейдоскоп»**

*7, 8 класс*

***Количество участников: 2 команды по 4 человека в каждой***

***Жюри: ученица 11 класса Пашаева М.С., учитель русского языка и литературы Бремова М.***

Игра на основе конкурсов:

Синонимы

Следы над бездной

Все наоборот

Конкурс капитанов

Осторожно вирусы

Комплимент

Укрась мышь

Литературный

Конкурсы проводятся последовательно один за другим. За каждый конкурс команда набирает определенное количество баллов.

В конце игры подсчитывают набранное количество баллов и награждают победителей.

**Конкурс «Синонимы»**

1 слово-синоним – 1 балл

Исходное слово

Слово - синоним

8 бит

 Байт

Азбука

 Алфавит

Знак

 Символ

Дисплей

 Монитор

Винчестер

 Жесткий диск

Каталог

 Папка

Лазерный диск

 СD

Пиктограмма

 Знак

ЭВМ

 Персональный компьютер

ОЗУ

 Оперативная память

Раздаются командам карточки с таблицами, через 3 минуты собираются карточки и подводят итоги

**Конкурс «Следы над бездной»**

Выбор команды осуществляется с помощью жребия.

Один участник команды, (команда делает выбор) наступая на каждый след, должен ответить на вопрос. Если участник затрудняется или неправильно ответил на вопрос, то право хода получает вторая команда.

Побеждает та команда, которая быстрее прошла все следы.

Вопросы к конкурсу

Минимальная единица измерения информации (бит)

Правда ли, что вместимость дискеты измеряется в сантимертах? (нет)

Правда ли, что размер файла, созданного графическим редактором равен 321000 пикселов? (нет)

Правда ли, что в алфавите ПК ровно 33 символа? (нет)

Ложно ли утверждение, 1 байт = 8 битам? (нет)

Вся информация в компьютере кодируется с помощью ….? (0 и 1)

Бит и байт – это? (единицы измерения информации)

Назовите любой информационный процесс (хранение, передача, сбор, обработка)

Какого вида информация, получаемая человеком с помощью уха? (звуковая).

Секретное слово? (пароль)

Вредная программа, от которой компьютер может “заболеть”? (вирус)

Гибкий магнитный диск? (дискета)

Конкурс «Все наоборот»

1 правильное словосочетание – 1 балл

Раздаются командам карточки с таблицами,

через 5 минут собираются карточки и подводят итоги

Исходное словосочетание

Словосочетание наоборот

Беззвучный микрофон

Звуковая колонка

Видимая папка

Скрытый файл

Гибкое кольцо

Жесткий диск

Долговременный склероз

Оперативная память

Коллективные счеты

Персональный компьютер

Бесполезное отсутствие новостей

Полезная информация

Кодирование информации

Расшифровка отсутствия новостей

Отцовский транзистор

Материнская плата

Цветная клавиатура

Черно – белый монитор

Пиратский алгоритм

Лицензионная программа

Конкурс «Капитанов»

Игра «Слова по информатике»

Капитаны команд по очереди называют слова, связанные с информатикой.

Приносит 5 баллов своей команде тот капитан, который назвал последнее слово.

**Конкурс «Осторожно вирусы»**

Необходимо уничтожить злой вирус стрелами Касперского, попав в него с расстояния.

Число попаданий = числу баллов

Стрелы необходимо заработать, для этого предложенную измененную пословицу вы должны интерпретировать в русскую народную пословицу. Пословицы находятся в надувных шарах, их необходимо за 30 секунд проткнуть и найти пословицы.

За каждый правильный ответ вы получаете стрелу Касперского.

На перевод пословиц 4 -5 минут.

Пословицы для перевода в русскую народную:

Задания

Ответы

Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.

Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.

Компьютер памятью не испортишь.

Кашу маслом не испортишь.

Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.

Дареному коню в зубы не смотрят.

В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.

В Тулу со своим самоваром не ездят.

Утопающий за F1 хватается.

Утопающий за соломинку хватается.

Бит байт бережет.

Копейка рубль бережет.

Что из Корзины удалено, то пропало.

Что с возу упало, то пропало.

Вирусов бояться – в Интернет не ходить.

Волков бояться – в лес не ходить.

За одного хакера семь кандидатов наук дают.

За одного битого семь небитых дают.

Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.

Всяк кулик свое болото хвалит.

Конкурс «Комплимент»

Команда за отведенное время (5 минут) должна придумать речь, состоящую из самых изысканных комплиментов в адрес жюри от юных любителей информатики

Например:

Ваши глаза светятся, как самые дорогие жидкокристаллические мониторы

За один комплимент - 1 балл.

Если жюри посчитает, что комплимент очень хороший, можно поставить 2 балла.

**Конкурс «Укрась мышь»**

Перед вами старая, некрасивая мышка, С помощью подручных материалов украсьте её, покажите, какой бы вы хотели её видеть.

Команда которая быстрее и красивее выполнит это задание, получает 1 балл.

**Конкурс «Литературный»** Придумайте за 5 минут Оду компьютеру, используя слова компьютер, наука, знаем, решаем.